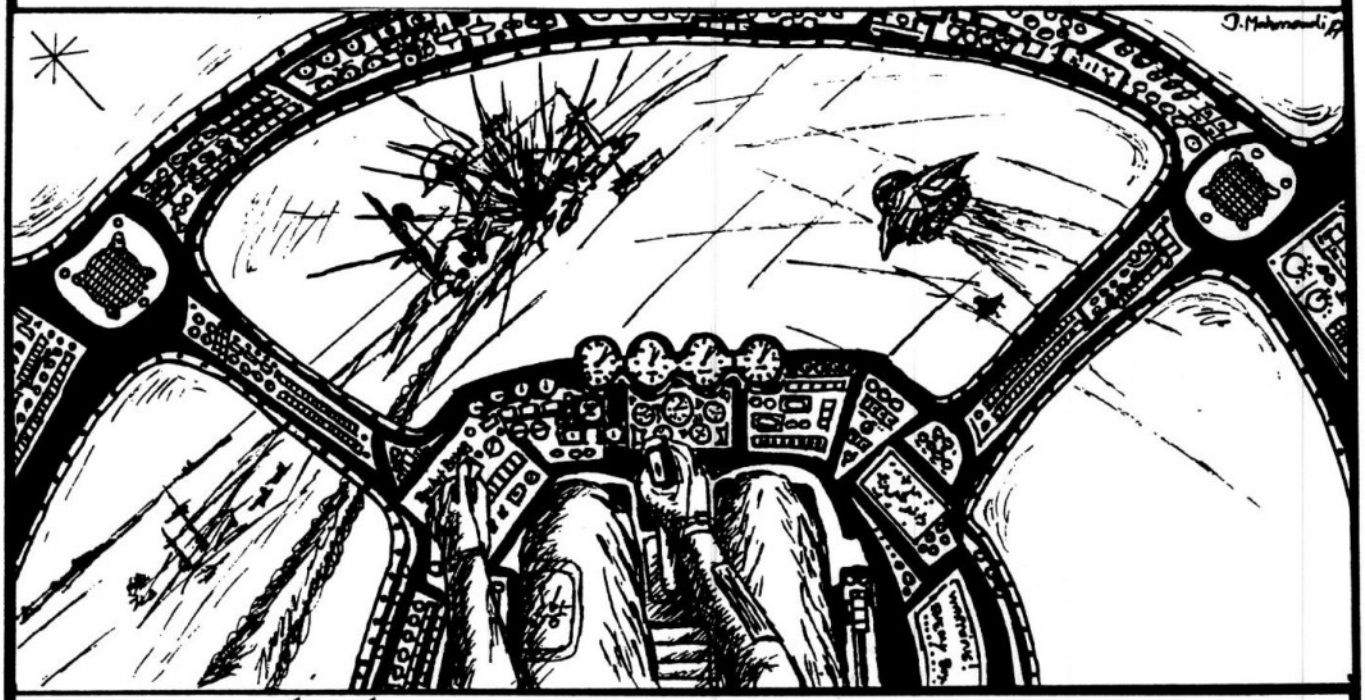
Spectrum User Club Wuppertal



Info Nr. 11 (48) vom 01. November 1987

Rolf Knorre, Postfach 20 01 02, 5600 Wuppertal 2
Axel Kunz, Bozener Str. 3, 5600 Wuppertal 11

Hallo Freunde,

wie man unschwer am Unfang des neuen Infos erkennen kann, ist jetzt wohl der absolute Tiefpunkt erreicht. Alles mir noch vorliegende Material habe ich verbraten und es doch nur auf 10 Seiten gebracht. Wenn mich meine Erinnerung nicht völlig täuscht, hat es nur einmal vor langer Zeit eine Notausgabe aus Zeitmangel gegeben, die ähnlich dünn war. Dabei ist der Abwärtstrend, den ich an dieser Stelle schon oft angedeutet habe, zur Zeit gestoppt. Es hat in den vergangenen 4 Wochen sogar überdurchschnittlich viele Anfragen zum Club gegeben. Dazu sind einige Neuanmeldungen gekommen und nur vereinzelt Kündigungen. Es sieht so aus, als würden sich die letzten Spectrum - Anhänger nun langsam zusammentun. So schön diese Entwicklung ist, werden besonders die neuen Mitglieder vom Umfang des Infos enttäuscht sein. Darum möchte ich nochmals ganz eindringlich an a l l e Mitglieder appellieren, sich aufzuraffen und wenigstens ein bißchen fürs Info zu tun. Wehmütig denke ich dabei an Zeiten, als 20 - 25 Seiten Inhalt normal waren.
Ich hoffe, mit meinem Aufruf diesmal mehr Erfolg als üblich zu haben. Wer beim Spectrum bleibt, sollte auch dazu beitragen, daß ein Forum für den Gedanken- und Erfahrungsaustausch erhalten bleibt. Auch die CK, bisher ein Sinclair - Fels in der Atari- und Commodore - Brandung, wird es nicht mehr allzu lange geben. Was bleibt, wäre dann unser Club, der - wenn es nach mir geht - noch lange bestehenbleibt. In diesem Sinne hoffe ich auf rege Mitarbeit.

Rolf Knorre

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Axel Metge Tel. 05563 / 7267

Hainbergshöhe 5

3350 KREIENSEN

Hallo Mituser,

Nach langer Zeit halte ich es für nötig mal wieder etwas von mir hören zu lassen.

Ich habe mir eine Discovery 720 Kb zugelegt und den Drucker Präsident 6313 mit Centronics Interface.

Er kostete 399,-DM bei Conrad Electronic und kommt von der Firma Robotron aus der DDR.Der Drucker ist voll Epson kompatibel ,IBM-PC,ATARI ST,SCHNEIDER CPC und AMIGA.Zuerst hatte ich ihn mit dem ZX LPRINT III laufen.Dann aber konnte ich ihn an die Discovery anschließen und er läuft erstklassig.

Ich hoffe das der Klub nicht so schnell untergeht weil einige Mitglieder Systemwechsel vornehmen und den SPECCY ausmustern.

Im Moment stelle ich mit dem Programm DATENMANAGER 84 eine Liste für den Katastrophenschutz her,das heißt ich muß einige hundert Leute eingeben und es ist eine menge Arbeit.

Ich suche für den Drucker einen Printerspooler der günstig ist.

Außerdem ein CAD Programm womit ich Technische Zeichnungen erstellen kann.

Wenn es unter uns Usern jemanden gibt der mir weiterhelfen kann, der möchte sich bitte melden. Unkosten werden natürlich erstattet.

Axel Toepfer, Wunnensteinstr.12, 7142 Marbach/N, Tel:07144/12373

22.10.1987

Hallo Discovery Freaks,

dies ist nun der erste Versuch eine Discovery Ecke im Club Info einzurichten.Mal sehen was daraus wird.
Ich habe mir vorgenommen kleinere Programme als Listings auszudrucken waehrend groessere Programme auf die Club Kassette kommen.Ist das so Ok? Wer mir eine formatierte Disk schickt dem kann ich die Programme natuerlich auch direkt auf Disk kopieren.

So, jetzt wollen wir aber endlich mal anfangen.In den Discovery Roms ab Version 2.2 gibt es zwei neue Befehle die im Handbuch nicht erwaehnt werden.Die Versions Nr erfaehrt man durch eingabe von PRINT USR 8.

- CLEAR LINE a,b

  Loescht die Zeilen von a bis b aus dem Listing.CLEAR und LINE muessen Schluesselwoerter sein.

- CLEAR DATA a oder a(), a$, a$(), a(b), a$(b)

  Loescht die angegebene Variable aus dem Variablen Speicher. ClEAR und DATA muessen ebenfalls als Tokens eingegeben werden. Es kann immer nur eine Variable angegeben werden.

Ausserdem steht im Handbuch nicht,wie man die zweite Ram Disk bei den Roms ab Version 2.2 einrichtet.Das ist mit folgender Befehlsfolge moeglich: CLEAR 49151:FORMAT 6;"NAME"

Ueber Ram Disks gibts naechsten Monat einen ausfuehrlichen Bericht in dem unter anderem erklaert wird wie man Ram Disks mit beliebiger Startadresse und Groesse initialisiert !An einem entsprechenden Installationsprogramm arbeite ich zur Zeit noch (ist fast fertig).
Auf der naechsten Seite findet Ihr drei Programme von mir.Ich hoffe sie sind brauchbar (wenn nicht sofort anrufen und lautstark kritisieren).

- Autostartkiller:Entfernt den Autostart bei Basic Programmen auf Disk.Nach dem Programmstart wird nach dem Namen des Progs gefragt.Gibt man hier ein ? ein wird der Katalog von Laufwerk 1 angezeigt.

- Zeilen Saven:Ein aehnliches Programm habe ich in einem alten Club Info gesehen;das hat aber nur auf Kassette funktioniert. Aus diesem Grund habe ich ein Prog fuer Disk geschrieben.Es wird einfach zu einem Basic Prog dazu gemerged.Man gibt die Start und Endzeile ein und anschliessend wird der Programmblock auf Disk gesaved.

- Format:Letzten Monat habe ich gefragt wie man auf eine Disk mehr als 110 Files bringt.Dieses Problem habe ich nun geloest. Dies Anzahl der Files kann man durch die Variable "csek" festlegen.Sie gibt an wieviele Sektoren fuer den Katalog auf der Disk reserviert werden.Die Anzahl der Files erhaelt man indem man "csek" mit 16 malnimmt.

So, alles verstanden und keine sonstigen Probleme? Wenn doch dann unbedingt bei mir melden !!

Schreibt mir doch mal wie Ihr die Discovery Ecke findet,was noch zu verbessern waehre und was euch noch interessiert.Ausserdem rechne ich mit Eurer tatkraeftigen Mitarbeit (gilt fuer das Club Info allgemein, da koennte auch ein bischen mehr kommen).

Tschuess, bis naechsten Monat

Axel

Und nicht vergessen ...

SPECTRUM IS THE BEST FORGET THE REST

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

```
  10 REM *** AUTOSTARTKILLER ***
  20 CLEAR #: CLS #: LET fa=6: PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" Autostartkill
er              v1 "; INVERSE 0; PAPER fa;" by Axel Toepfer          9/87 "
  30 PRINT AT 21,0; PAPER fa; BRIGHT 1;" Name des Programms:(?=Katalog) "
  40 DIM n$(10): INPUT " --> "; LINE n$: IF n$="           " THEN GO TO 40
  50 IF n$(1)="?" THEN CLS : CAT 1: PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; PAPER fa;" Bitte ei
ne Taste druecken ...  ": PAUSE 0: GO TO 0
  60 PRINT AT fa,2;"Name: "; PAPER fa; BRIGHT 1;n$;AT 21,0;"
           "
  70 OPEN #4;"m";1;n$ IN :POINT #4;1: LET typ=CODE INKEY$#4
  80 IF typ THEN PRINT AT 8,8;"ist kein Basic Programm!": BEEP .3,10: PRINT AT 2
1,0; BRIGHT 1; PAPER fa;" Bitte eine Taste druecken ...": PAUSE 0: GO TO 0
  90 PRINT AT 21,0; PAPER fa; BRIGHT 1;" Autostart wird entfernt ...    "
 100 LET z$="":POINT #4;1: FOR z=1 TO 7: LET z$=z$+INKEY$#4: NEXT z: CLOSE #4
 110 LET z$(4)=CHR$ 0: LET z$(5)=CHR$ 128: OPEN #4;"m";1;n$ RND 0:POINT #4;1: PR
INT #4;z$;: CLOSE #4: GO TO 0

   5 REM *** FORMAT ***
  10 CLS #: PRINT AT 0,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" Disk format                  v1 "
: INVERSE 0; PAPER 6;" by Axel Toepfer          9/87 "
  20 DEF FN a()=CODE INKEY$#4+256*CODE INKEY$#4: LET csek=12: CLOSE #4: OPEN #4;
"CODE "
  30 IF USR 8<2.1 THEN PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" Falsche Rom Version
!          ": STOP
  40 IF USR 14070 THEN PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" Ram Speicher nicht v
orhanden ! ": STOP
  50 POINT #4;8192:POINT #4;FN a()+10:POINT #4;FN a()+1:POINT #4;FN a()
  60 PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" 40 oder 80 Spuren ?            ": INPU
T ">";t: IF t<>40 AND t<>80 THEN GO TO 60
  70 PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" 1 oder 2 Seiten ?  ";: INPUT ">";s: IF
 s<>1 AND s<>2 THEN GO TO 70
  80 PRINT #4;CHR$ t;CHR$ 18;CHR$ (65+4*(USR 8<2.2)+16*(s=2));: FOR z=1 TO 10: L
ET z$=INKEY$#4: NEXT z: PRINT #4;CHR$ csek;
  90 DIM n$(10): PRINT AT 21,0; BRIGHT 1; INVERSE 1;" Diskname (maximal 10 Zeich
en): ": INPUT ">"; LINE n$
 100 PRINT AT 21,0;"                                          ";AT 5,1;"Spuren: ";t;AT 7,1
;"Seiten: ";s;AT 9,1;"Name  : ";n$;AT 12,1;"Bitte Diskette einlegen und"´" eine
Taste druecken.": PAUSE 0
 110 PRINT AT 15,1;"Die Diskette wird formatiert ": FORMAT "m";1;n$: BEEP .2,10:
 CLS #: CAT 1

9980 REM *** ZEILEN SAVEN ***
9990 CLEAR : CLS #: PRINT AT 21,0; PAPER 6; BRIGHT 1;"SAVE  -   9/87 by Axel Toe
pfer": RESTORE 9998: FOR z=23300 TO 23320: READ x: POKE z,x: NEXT z: LET a=256
9991 INPUT "von Zeile: ";von;" bis Zeile: ";bis: IF von>bis OR bis<von OR von>=9
990 OR bis>=9990 THEN GO TO 9991
9992 LET bis=bis+1: LET von=von+1: LET v1=INT (von/a): LET v2=INT (von-(a*v1)):
LET b1=INT (bis/a): LET b2=INT (bis-(a*b1))
9993 LET ad=23296: POKE ad,v2: POKE ad+1,v1: POKE ad+2,b2: POKE ad+3,b1: RANDOMI
ZE USR (ad+4)
9994 LET von=(PEEK ad+a*PEEK (ad+1)): LET bis=(PEEK (ad+2)+a*PEEK (ad+3)): LET b
is=bis+(PEEK (bis+2)+a*PEEK (bis+3))+4
9995 DIM n$(10): INPUT "Name: "; LINE n$: SAVE *"m";1;n$ CODE von,(bis-von)
9996 LET z$="": OPEN #4;"m";1;n$ RND 0:POINT #4;1: FOR z=1 TO 7: LET z$=z$+INKEY
$#4: NEXT z:POINT #4;1
9997 LET z$(1)=CHR$ 0: LET z$(4)=CHR$ 0: LET z$(5)=CHR$ 128: LET z$(6)=z$(2): LE
T z$(7)=z$(3): PRINT #4;z$;: CLOSE #4
9998 DATA 42,0,91,205,110,25,237,83,0,91,42,2,91,205,110,25,237,83,2,91,201
```

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 80

VALHALLA

Vokabeln Vokabeln Vokabeln

Vokabeln Vokabeln Vokabeln

LEGEND

Gegenstände:

axe	außerdem:
shield	
lightning	Felstrong
sword	Skalir
chest	Skonir
wine	Drapnir
jewel	Ofnir
cupboard	Grimnir
rock	VALHALLA
key	Asnir
helmet	Hellsgate
ring	El Vinos
fireball	the Pits
food	Valheim
crown	

Personen die etwas besitzen (Genitiv)

Krank's
Loki's
Thor's
Klepto's
Krank's (wirklich 2 mal !!!)
Hel's
Rankle's

(einige) Orte:

El Vinos
the Pits
Valheim

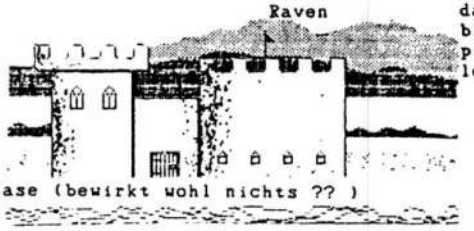
Anderes Satzteile:

with	off
to	your
from	me
for	in
and	into
the	please
a	hallo
an	thankyou
nou	goodbye
got	Ecstasy
here	Trouble
at	Despair
	VALHALLA (wirklich groß)

Personen:

you
Odin
Thor
Boldir
Saga
Kon
Kir
Thudd
Hel
Talis
Gore
Nidhog
Idun
Heimdal
Bragi
Drudge
Gripe

Nasher
Rankle
Boogi
Mary
Klepto
Od
Skadi
Mistra
Snor
Glut
Grunt
Krank
Klout
Leer
Bug
Skadi
Frantic
Gastro
Snake
Raven



Extase (bewirkt wohl nichts ??)

Verben:

go + 8 Himmelsrichtungen
-läßt sich auch abkürzen-
l für left
r für right
get
offer — mache Gebot bei einem Handel
get
take
hit
attack
kill
drop
throw
jump — benutze ringway
put
drink
gie — ???
buy
sell — biete Ware fehlerhaft !!!
Führt zu einer Fehlermelung
eat
open
summon — fordere ___ auf ___ zu tun
close
shut
unlock
lock

Flüche und Schimpfwörter, die zu "Mary is not amused" führen:

fuck
fucker
fucking
cunt
shit
wanker
crap
rape
screw
damn
bloody
piss
loz

Funktionen:

pause	Spiel unterbrechen
save	
list	Besitz listen
who	Pesonen benennen
load	
print	Druckerprotokoll ein
noprint	" aus
copy	COPY : Funtioniert bei mir nicht
what	Gegenstände benennen
where	Ort angeben (+ Ausgänge und ringways)
help	
how	

Nob

P.Webranitz
Borgasse 16
5561
KINHEIM

Betr:Farbbänder für SEIKOSHA Drucker

Leider kann ich die negativen Erfahrungen , was Farbbänder für die SEIKOSHA Drucker angeht,nur bestätigen.
Zum einen S A U teuer,gegenüber anderen Bändern,kaum zu beschaffen und sehr kurze Lebensdauer.
Für ein Farbband des GP 50 wurde mir von einer Firma 30,- DM !! abgeknöpft.
Man kann sich aber in einigen Fällen selbst helfen.Solange das Band nicht verschlissen ist.
Bei eingetrockneter Tinte hilft KONTAKT 60.(Im Elektronikshop erhältlich). Schwammrad gleichmäßig damit einsprühen.Nicht zuviel !
Zum nach"tanken" des Schwammrades kann normale Stempelkissenfarbe benutzt werden.
Ein weiterer Konstruktionsfehler bei diesen Bändern:
Das Band hat keinen direkten Kontackt zum Schwammrad, sondern wird über ein kleines Zahnrädchen befeuchtet.Und diese Rädchen ist zu klein.Bei blasser werdender Schrift muss man versuchen, das Band in direkten Kontakt zum Schwammrad zu bringen.
P.W.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Hallo Speccilinge !

Da ich beabsichtige mir einen Drucker zuzulegen,wende ich mich nun zwecks Erfahrungsaustausch an euch.
ich möchte gerne wissen,welche Erfahrungen ihr mit was für einem Drucker gemacht habt.
vielleicht habt ihr ja noch irgendwelche infos herumliegen.
ich währe euch dankbar wenn ihr euch aufraffen könntet und mir eure informationen zusendet.
Das zu dem ; und nun habe ich noch ein paar Softwarewünsche:

1. California Games
2. Wizball
3. Barbarian

Für eure Mühe bedanke ich mich schon jetzt.

Machts gut

Ralf Dobler
Lippershardt 3
3560 BIEDENKOPF
Tel. 06461 - 39 19

Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

:::::::::::::::
:DRAGONS LAIR:
:::::::::::::::

Jetzt ist es soweit: das erste nachladende Spiel für den Spectrum ist da! Da hat sich SOFTWARE PROJECTS daran gemacht und den Spielhallenhit "Dragon's Lair" für den Spectrum geschrieben. Heraus kam dabei ein graphisch sehr gut gemachtes Programm. Leider kam der Sound dabei ins Hintertreffen. Doch die Graphik entschädigt dafür!
Nun zum Spiel: Es gilt mal wieder eine hübsche Prinzessin, die von einem Drachen entführt wurde, zu befreien. Diese befindet sich im Schloß des Drachen. Und nun muß man, als wackerer Kämpfer, Dirk mit Namen, die vielen Gefahren des Schlosses meistern und sich so seinen höchsten Preis, die Hand der Prinzessin Daphne, verdienen. Nun, das ist leichter gesagt als getan!
Nach dem Laden des Hauptteils des Programmes wird man aufgefordert den Zähler des Cassettengerätes auf Null zu stellen, damit man hier wieder aufsetzen kann, wenn alle fünf Dirks, die man zu Beginn hat, verspielt sind. Jetzt hat man also den entsprechenden Joystick mittels der Taste "J" angewählt und befindet sich, nach Drücken von Enter, im ersten Bild (=Level) von insgesamt neun! Das mag wenig erscheinen, doch soll man nicht zu früh urteilen, zumindest nicht bevor man den ersten Level geschafft hat. Hier befindet man sich nämlich auf einer nach unten fallenden Scheibe. Doch zuerst muß man auf diese springen. Dies ist nicht einfach, da unser Dirk sich nur diagonal bewegt. Erschwert zwar das Erreichen der Scheibe, doch auf ihr ist diese Steuerung durchaus nützlich. Nachdem Dirk nun glücklich auf der Scheibe steht, durch einen gewagten Sprung vom Rand aus (Feuerknopf), wird er sofort von Luftgeistern bedrängt, die versuchen ihn von der Scheibe zu pusten. Zum Glück ist nur immer ein Luftgeist am Werk. Als Spieltaktik sollte man so vorgehen: Sobald man auf der Scheibe steht, deren Mitte anstreben. Nun abwarten aus welcher diagonalen Richtung der Geist erscheint und dann gegen den Wind, den er verursacht, anlaufen. Sobald der erste Geist verschwunden ist, wieder in die Mitte der Scheibe und dem zweiten Geist genauso kühn gegenübertreten.
Es werden sieben Geister erscheinen. Hat man alle überlebt, so kann man nun auf die nun auftauchende Plattform springen (Feuerknopf). Vorsicht, nicht abrutschen, den sonst fällt man metertief in die Tiefe und hat einen Dirk weniger. Hat man also die Plattform erreicht und ist durch den Mauerspalt entwischt, so fordert der Spectrum den Spieler nun auf, das Band zu starten, damit der zweite Level nachgeladen werden kann. Nun könnte man auf die Idee verfallen und gleich den neunten Level laden. Künstlerpech, denn das merkt Specci sofort. So ist man denn gezwungen alle Level nacheinander zu durchstehen.

Im zweiten Level geht es gleich viel gruseliger zu. Da warten springende Totenköpfe, bleiche Knochenhände, unheimliche Fledermäuse und eklig, klebriges Zeug auf Dirk! Hier gilt es mit dem Joystick die richtige Bewegung zum richtigen Zeitpunkt auszuführen. Bei den Knochenhänden wäre dies der Feuerknopf (dies veranlaßt Dirk sein Schwert zu ziehen). Gleich nachdem die Hand erscheint muß der Feuerknopf gedrückt werden, dann löst sie sich in Nichts auf. Drückt man zu früh oder zu spät, so wird man gnadenlos gepackt und zerdrückt!
Bei den springenden Totenköpfen muß man im richtigen Moment den Joystick nach vorn drücken, ansonsten wird man von ihnen gefressen! Bei den Fledermäusen und dem klebrigen Zeug sind es unterschiedliche Bewegungen zu verschiedenen Zeitpunkten. Ein kleines bißchen hilft Specci Dirk: Und zwar BEEPet er, wenn eine falsche Bewegung zum richtigen Zeitpunkt ausgeführt wird. Die richtige Bewegung zum falschen Zeitpunkt hingegen wird einfach ignoriert! Jetzt könnte ein Spieler, sobald er die richtige Bewegung herausgefunden hat, den Joystick solange in diese Richtung drücken, bis der richtige Zeitpunkt erreicht ist. Tja, leider geht auch dies nicht, denn dann wird der Joystick kurzerhand blockiert und es geht gar nichts mehr und Dirk verliert ein Leben!
Diese Art des Spielens (richtige Bewegung zum richtigen Zeitpunkt) ist in drei Leveln gefragt und zwar in den Bildern: Totenkopfhalle, Waffenkammer und im Tentakelzimmer. In den anderen Leveln ist das Timing nicht so wichtig. Nur in einem Level reichen die Joystick-Bewegungen nicht aus, da wird zusätzlich die ENTER-Taste zum Springen benötigt, dies ist in Bild "Rampen und kichernde Schläger" der Fall.
Bonus-Leben gibt es auch und zwar dann, wenn Dirk die Waffenkammer hinter sich hat und von da ab für jeden Level, den er schafft, jedoch erhält er nicht mehr als fünf Leben.
Die Initialen des Spielers können bei erreichen eines High-Scores auch eingetragen werden und zwar wenn man im ersten Bild die SPACE-Taste drückt.
Nun noch die Namen der neun Level: 1. Die fallende Scheibe 2. Totenkopffalle 3. Die brennenden Seile 4. Die Waffenkammer 5. Rampen und kichernde Schläger 6. Das Tentakelzimmer 7. Die zweite Scheibe 8. Das tödliche Schachbrett und zu guter Letzt 9. Das Töten des Drachens.
Für alle Besitzer einer OPUS-Disk: Dieses Spiel gibt es auch auf OPUS-Disk!
Alles in allem ein graphisch sehr gut gemachtes Spiel, jedoch an manchen Stellen sehr schwierig und fast nicht zu lösen. Doch dadurch wird ein echter Spieler nur gefordert!
Trotzdem wäre ich für einen U-POKE dankbar!

```
A   12 8 18 0 18 8 20 32 2 0 0
B   31 32 0 64 130 16 138 100 0 0 0
C   32 0 22 9 6 16 32 0 16 0 0
D   12 2 16 66 176 2 156 0 64 0 0
E   8 0 30 0 16 0 30 0 32 0 0
F   129 2 197 40 145 0 129 0 129 0 0
G   12 0 18 0 18 12 16 0 32 0 0
H   1 30 0 2 0 2 28 0 0 0 0
I   24 36 0 36 24 36 0 36 24 0 0
J   0 58 68 8 84 32 68 184 0 0 0
K   40 16 68 16 130 16 130 0 0 0 0
L   34 0 34 0 250 0 34 0 34 0 0
M   138 0 74 0 42 0 26 0 10 0 0
N   10 0 26 0 42 0 74 0 138 0 0
O   6 1 0 255 0 128 96 0 0 0 0
P   16 0 16 8 4 0 255 0 128 0 0
Q   8 0 8 99 8 99 8 0 8 0 0
R   36 72 0 72 36 0 36 0 72 0 0
S   20 1 22 0 28 0 52 64 20 0 0
T   8 0 85 0 54 16 65 0 0 0 0
```

α β γ δ π Σ σ µ ø Φ ± ∞ ≥ ≤ ÷ ≈ ≠

Das folgende Programm erlaubt die Programmierung eines Epson-Druckers mit Sonderzeichen (siehe oben).
Dabei ist zu beachten, dass nicht zwei Punkte unmittelbar nebeneinander liegen (Feleranzeige im Programm), da die Spaltenabstände halbe Punktbreite besitzen.

```
  10 REM Druckzeichen generieren
  15 CLEAR 49999: LET b=49999: REM speichern der DATAS
  20 CLS : DIM a(11)
  30 PLOT 79,63: DRAW 0,65: DRAW 89,0: DRAW 0,-65: DRAW -89,
0
  40 PRINT "CURSOR-Bewegung"'"0 = Punkt setzen","1 = fertig"
 100 LET x=10: LET y=13
 110 PRINT AT y,x; FLASH 1;" "
 115 PAUSE 0: IF INKEY$="0" THEN  PRINT AT y,x; FLASH 0;"X":
 PAUSE 0
 117 IF SCREEN$ (y,x)<>"X" THEN  PRINT AT y,x;" "
 120 IF INKEY$="6" OR INKEY$="7" THEN  LET y=y-2*CODE INKEY$
+109
 130 IF INKEY$="5" THEN  LET x=x-1
 140 IF INKEY$="8" THEN  LET x=x+1
 190 IF INKEY$<>"1" THEN  GO TO 110
 200 FOR y=13 TO 5 STEP -1: LET u=2^(13-y)
 215 FOR x=10 TO 20
 220 IF SCREEN$ (y,x)<>"X" THEN  NEXT x: NEXT y: GO TO 270
 225 IF SCREEN$ (y,x+1)="X" THEN  PRINT #0;"FEHLER !": GO TO
 110
 230 LET a(x-9)=a(x-9)+u
 250 NEXT x: NEXT y
 270 FOR i=1 TO 11
 280 POKE b+i,a(i)
 300             NEXT i: INPUT "Noch einer (j) ";a$: IF a$="j
" THEN  GO TO 20
```

LET b = b+11;

Jetzt die DATAS gemäß der Beschreibung im Epsonhandbuch an den Drucker schicken.

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Sebastian Lovens
Keetmanstrasse 32
D-4100 Duisburg 1
Tel. 0203/337060

Hallo User !

Duisburg, den 10.10.87

Jetzt einmal wieder über mehrere Dinge etwas. Zum einen möchte ich hier auf die Idee von Derk Uwe von Look eingehen.

Es stimmt schon, daß immer mehr Spectrum-User noch einen weiteren Computer haben. Jedoch würde auch eine Erweiterung auf "Sinclair User Club" nichts bringen, da kaum jemand einen Spectrum und einen QL oder einen der neuen Sinclairs hat. Es ist ja so, daß die meisten wohl noch einen ST oder MS-DOS-Rechner haben, und die sind nun mal nicht von Sinclair.

Dann etwas zu der wohl etwas eingeschlafenen Idee mit dem Atari ST-Club. Ich erkläre mich jetzt zum letztenmal bereit, diesen Club auf die Beine zu stellen. Ich tu dies deshalb zum letztenmal, weil ich schon etliche Male dazu aufrief, und ich es Leid bin, es in jedem Brief neu zu tun.

Jetzt etwas zu Rolf : Wie wäre es, wenn die Situation eintritt, daß jemand mehrere Briefe für ein Info schreibt, diese auch hintereinander abgedruckt bzw. kopiert werden ?!?

So, jetzt werde ich mal wieder enden und auf die Resonanz - so vorhanden - warten.

Bis dann mal,

Verkaufe wegen Systemwechsel gegen Höchsgebot:

1 Spectrum 48k, 1 Interface 1, 1 Microdrife, 1 Drucker GP50S mit Ersatzpapier und Ersatzfarbband, 1 ISO Face mit 1 User Rom und 2 ISO Roms sowie ca 40 Programmcassetten (viele Originale) und einige Fachbücher für Spectrum und Microdrive.
Abgabe möglichst als komplette Anlage.

Ausserdem 1 ZX 81 mit Netzteil und 16k Erweiterung.

Horst Geiger Am Stettberg 14 7460 Balingen 1

Da die Beantwortung beider Fragen für mich sehr wichtig ist, stelle ich Sie hier noch einmal.

1. Weiß jemand, woher ich das Programm "Eye of the Moon", das ist nach "Lords of Midnight" und "Doomdarks revenge" das dritte Strategieadventure von Beyond, beziehen kann ?
   Kann ich sonst die Adresse der Firma Beyond Software Ltd bekommen ?

2. Welcher Monitor paßt zum Spectrum und woher erhalte ich ein gutes, sofort anschließbares Monitorinterface ?

Siegfried Braumann
Kiefernweg 2
2105 Seevetal 2

Das Arcde Spiel,von dem H.Lovens spricht,in seiner Nachbetrachtung zur der Veroeffentlichung in der vorletzten Clubcassette, ist auch bekannt unter SPACE HARRIER von ELITE.Ansonsten stimme ich ihm bei.

Rainer Redeker

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5600 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89

Bitte um Veroefentlichung meines HILFERUFES.
Nachdem ich den Joystick vom Interface 1 abgezogen hatte,bemerkte ich, dass die "Anlage" noch unter Strom stand.Jetzt kann ich keine M/D mehr laden.Auch bei CAT 1 kommt "File not found"
Wer kann mir helfen??
Loesungen bitte direkt an mich.
Vielen Dank im voraus.

JOERG STUMPF
ZUERICHSTR.55
CH-8184 BACHENBUELACH

Ich habe mir vor kurzem den 128er gekauft.
Bei den neuen 128er Programmen habe ich folgendes Problem: Wenn ich von der Discovery ein mit Multiface 128 abgesavtes Programm laden will, kann ich es entweder nicht starten (bei MF1 an), oder dieses nicht mit Joystick spielen (Port an der Discovery tuts auch nicht). Gibt es eine Lösung ohne das MF 128 zu kaufen ? Suche Kopierprogramm für Discovery mit Spectrum 128 K. Suche 48/128 K Tauschpartner (möglichst 180 K Diskette.
Marcel Sedlak, Kurfürstenstr. 38, 4650 Gelsenkirchen.

Verkaufe Spectrum 48 K mit großer Lo Profile Tastatur DM 120,-. Beta Disk Controller Vers. 4 inkl. 3,5 Zoll Laufwerk 625 K Byte und 5 gefüllten Disketten für DM 350,-. RGB-TTL-Interface für Farbmonitor DM 80,-. Volker Horn, Semperstr. 3, 2000 Hamburg 60, Tel. 040 / 2794441

Verkaufe Spectrum 48 K mit IF 1 und Microdrive, Kempston Joystick Interface, evtl. mit absturzfrei umschaltbarem Copyeprom, Netzteil usw., auch einzeln, Preis VB. Axel Kleinjung, Dümmlinghauserstr. 22, 5270 Gummersbach 1

Verkaufe Multiface 1 für DM 80,-, außerdem folgende Programme: Uchi Mata, Super Bowl, Sherlock für je DM 15,-, Terrormolinos, Mugsys Revenge, Eric the viking, Lords of midnight für je DM 10,-. Alles zuzüglich Porto. Patrick Fleischer, Karlstr. 17, 6450 Hanau 7, Telefon 06181/63256

Jet Set Willy	36358,0	Sprung bis Willy Hindernis Tr.
Jet Set Willy	36477,0	kein Tod durch tiefes fallen
Jet Set Willy	36635,239	Interface-2-kompatibel
Jet Set Willy	37874,0	Objekte beim betreten gem.
Jet Set Willy	38240,0	Martha verschwindet=Spielende
Jet Set Willy	38998,0 bis	40191,0 Fass,Marth+Fu versch.
Jet Set Willy	41983,256-X	X=Anzahl d.Flaschen(nor.83)
Jet Set Willy	41983,x	X=Obj.die gesammelt müssen
Jet Set Willy 2	25797-804	62,255,50 67,117,195,0,112
Jet Set Willy 2	30027,X	X=Startraum-1=33
Jet Set Willy 2	31215,201	Durchlauf
Jet Set Willy 2	31254,195	
Knight Lore	44803,X	
Knight Lore	49759,X	X=Anzahl Objekte sammeln
Knight Lore	50084,201	unbegr.Zeit kein Werwolf
Knight Lore	50206,0	unentlicher Tag
Knight Lore	53567,0	
Kokotoni Wilf	43742,0	42214,n
Kosmic Kanga	29944,N	36212,0
Laserwarp	38543,N	
Lazy Jones	56693,0	
Lightforce	40725,0	
Lunar Jetman	36954,3	36966,244
Lunar Jetman	36965,0	37999,201
Lunar Jetman	43092,X-1	
Mr.Wimpy	33501,0	zweites Bild
Mr.Wimpy	33509,N	33693,0
Mr.Wimpy	33721,X	X=Anzahl der Schüsse
Mr.Wimpy	43105,0	unendlich viele Schüsse
Mr.Wong	25003,0	
MS Pacman	49769,N	

Manic Miner	35136,0		
Max Headroom	33163-64,0	36785-87,0	33165,0
Meta Galactic Lasas	36338-40,0		
Meteor Storm	29976,N		
Mickie	46259,n		
Molecule Man	64585,0		
Monn Alert	42404,N	39754,0	
Monty Mole	35874,255		
Monty Mole	37512,0	36301,201	
Monty is innocent	56440,201		
Monty on the Run	39039,N	39030,X	
Monty on the Run	34716,24 Lives	34445,201 Crushers	
Monty on the Run	36765,201 Monsters	39504,0 Water	
Moon Alert	37035,201		
Moon Alert	37035,201	keine Feinde	
Moon Alert	42249,24	unbegrenzte Zeit	
Moon Alert	42404,X	X=153=99 Autos am Start	
Moon Alert	42585,2	52594,2 Screen schneller	

ROLF KNORRE
Postfach 20 01 02
5040 Wuppertal 2
Telefon 02 02 / 55 66 89